vtech®

V.SMILE Pro

DINGO' RALLYE
FOU ! FOU ! FOU !

MANUEL D'UTILISATION



Chers parents,

Le jeu vidéo représente aujourd'hui l'un des loisirs préférés des enfants, car il leur propose des univers imaginaires variés avec lesquels ils peuvent interagir. Cependant, de plus en plus jeunes, ils peuvent être confrontés à des jeux vidéo dont le contenu est inadapté à leur âge, voire violent ou immoral.

Comprenant la réticence des parents à laisser entre les mains de leurs enfants des jeux au contenu inapproprié, l'équipe Recherche et Développement **vtech**® *a créé* **V.SMILE Pro**.

V.SMILE Pro *est une console de jeu innovante spécialement conçue pour les 6-11 ans, qui offre une alternative éducative et ludique à l'univers parfois brutal des jeux vidéo. Elle combine des graphismes en 3D de très bonne qualité, un scénario intelligent, et trois niveaux de difficulté afin que chacun puisse jouer à son rythme. De plus, le contenu pédagogique de chaque jeu est élaboré en collaboration avec des enseignants et des spécialistes du développement cognitif de l'enfant.*

V.SMILE Pro *propose un choix varié de jeux* ***V.Disc*** *dans lesquels votre enfant retrouve ses héros préférés ou rencontre de nouveaux personnages. Chaque jeu est décliné en trois modes qu'il peut explorer comme il le souhaite. Dans le* ***Parcours Aventure****, il est immergé dans une histoire captivante où il exerce ses réflexes et son attention visuelle, tout en faisant appel à de nombreuses compétences intellectuelles. Le* ***Monde du Savoir*** *est un espace où votre enfant peut enrichir sa culture générale grâce à une encyclopédie virtuelle composée d'images, de vidéos et de textes sur des thèmes précis. Enfin, dans l'****Atelier Création****, il laisse libre cours à son imagination.*

Après ***V.Smile Baby®****, destinée aux 12-36 mois et* ***V.Smile®****, destinée aux 3-8 ans, leur cousine* **V.SMILE Pro** *perpétue notre savoir-faire pour atteindre le juste équilibre entre divertissement et apprentissage dans un jeu vidéo.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux ***V.Disc*** *et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet* ***www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Super ! Tu viens de recevoir le jeu **DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** de **vtech**® !

Bienvenue sur l'île aux Haricots Dingos ! Une île bien étrange où vivent de drôles de créatures loufoques : les insupportables et bondissants Haricots Dingos ! Es-tu prêt à relever le défi et à participer à la course la plus folle de l'année ? Choisis ton personnage, résous les énigmes qui te sont proposées, attrape un maximum de Haricots Dingos et tu gagneras peut-être le grand prix !

Découvre aussi plein d'informations passionnantes sur le monde qui nous entoure et laisse libre cours à ton imagination pour créer de drôles de machines et des chorégraphies.

INCLUS DANS LA BOÎTE

- Le jeu **V.Disc** éducatif **DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** et son étui
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

Avertissements :

- Le **V.Disc** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **V.Disc** et le rendrait inutilisable.
- Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

POUR COMMENCER À JOUER...

- Brancher la console **V.SMILE Pro** et la connecter au téléviseur.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un **V.Disc**.
- Insérer le jeu **V.Disc** éducatif **DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.
- Pour accéder au jeu, appuyer sur le bouton **OK** lorsque l'écran d'accueil s'affiche. Il est également possible de passer l'animation et d'accéder directement au menu principal en appuyant sur le bouton **OK**.

1. MENU PRINCIPAL

Utilise le joystick pour sélectionner **Parcours Aventure, Monde du Savoir, Atelier Création** ou **Options**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



1.1. Parcours Aventure

Choisis ton personnage et participe à la course aux Haricots Dingos sur une île extraordinaire. À travers 5 activités passionnantes, tu devras exercer ton agilité et tester tes connaissances.

1.2. Monde du Savoir

Explore une encyclopédie interactive pleine d'informations passionnantes sur les pays et leurs cultures, la géographie du monde et les animaux, et illustrée par des photos et des vidéos.

1.3. Atelier Création

Laisse s'exprimer ton talent et ton imagination ! Crée de drôles de machines dans le **Garage des inventions loufoques** ou de super chorégraphies dans le **Studio d'animation**.

1.4. Options

Sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Musique désactivée** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.



Pour valider ton choix et quitter le menu **Options**, déplace la flèche sur l'icône **OK** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**.

2. PARCOURS AVENTURE

Tu peux choisir entre plusieurs options pour jouer dans le mode **Parcours Aventure** :



- Si tu joues pour la première fois ou si tu souhaites démarrer une nouvelle aventure, utilise le joystick pour sélectionner **Nouvelle partie**.
- Si tu as déjà joué et que tu as sauvegardé ta partie sur la carte mémoire (vendue séparément), utilise le joystick pour sélectionner **Charger une partie**.

Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Reprendre ta dernière partie



Tu peux choisir de reprendre ta dernière partie là où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué. Cette option t'est automatiquement proposée après avoir sélectionné **Parcours Aventure** si tu n'as pas retiré le **V.Disc DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** de la console depuis ta dernière partie. Pour reprendre ta dernière partie, sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer. Si tu choisis **Non**, tu accéderas alors à l'écran te permettant de choisir entre **Nouvelle partie** et **Charger une partie**. Pour plus de détails, reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

2.1. Nouvelle partie



Lorsque tu démarres une nouvelle partie, tu peux choisir tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). Par défaut, le jeu est en niveau **facile** (niveau 1) et en mode **1 joueur**. Si tu veux changer ces paramètres, utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.

PARAMÈTRES

Nombre de joueurs

Tu peux choisir de jouer en mode **1 joueur** ou **2 joueurs**. Pour jouer en mode **2 joueurs**, tu dois posséder une seconde manette de jeu **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Ce mode est uniquement accessible dans les activités du **Parcours Aventure**. Les 2 joueurs jouent alors l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

Niveau de difficulté

1 – Niveau facile : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés aux niveaux CP/CE1.

2 – Niveau moyen : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés aux niveaux CE2/CM1.

3 – Niveau difficile : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CM2.

Pour valider tes choix et quitter le menu **Paramètres**, déplace la flèche sur l'icône **OK** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour passer à l'écran **Personnages**.

PERSONNAGES



Après avoir choisi tes paramètres de jeu, tu peux choisir le personnage avec lequel tu as envie de jouer l'aventure. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.

Pour valider ton choix et quitter le menu **Personnages**, déplace la flèche sur l'icône **OK** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour passer à l'écran suivant.

2.2. Charger une partie



L'option **Charger une partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues. Elle te permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour accéder à l'écran de chargement. Suis alors les indications mentionnées dans le paragraphe **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Dans les modes **Parcours Aventure** et **Atelier Création**, tu peux sauvegarder ta partie en cours ou ta création si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Dans le cas contraire, une sauvegarde automatique te permet néanmoins de reprendre ta partie en cours ou ta dernière création, même après avoir éteint la console, si tu n'as pas retiré le **V.Disc DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** de la console.

1. PARCOURS AVENTURE

1.1. Sauvegarde automatique

Si tu laisses le **V.Disc DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, la console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière partie, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu

rallumeras la console, si tu choisis **Parcours Aventure**, un écran te propose de reprendre ta dernière partie. Sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton **OK** si tu veux continuer ta dernière partie (dans ce cas, tu conserves tes paramètres de jeu, sans pouvoir les modifier). Choisis **Non** si tu souhaites démarrer une nouvelle partie ou charger une partie sauvegardée dans la carte mémoire (vendue séparément).

Remarques :

- L'option **Reprendre ta dernière partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le **V.Disc DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** de la console lorsque tu arrêtes de jouer.
- Tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sont mémorisés avec ta partie. Ainsi, lorsque tu reprends une partie enregistrée, tu ne peux pas changer tes paramètres de jeu. Si tu souhaites changer tes paramètres de jeu, tu dois démarrer une nouvelle partie.

1.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Parcours Aventure**, tu peux enregistrer ta partie sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément).

Avant d'allumer la console, insère la carte mémoire dans la fente CARTE MÉMOIRE prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**.

À la fin d'un jeu du **Parcours Aventure**, tu peux sauvegarder ta partie avant de revenir au menu des jeux ou avant de quitter. Sur l'écran de présentation de tes scores, appuie sur le bouton vert pour sauvegarder ta partie. Sur l'écran de sauvegarde, choisis un emplacement de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour sauvegarder ta partie à cet emplacement. Tu peux sauvegarder jusqu'à 3 parties.

Remarques :

- Si tous les emplacements de la carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta partie en cours, simplement en sauvegardant ta partie « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Tu peux également effacer une partie sauvegardée. Pour cela, tu dois revenir au menu principal et choisir **Jouer l'aventure**, puis choisir **Charger une partie**. Sur l'écran de chargement, sélectionne la partie que tu veux effacer à l'aide du joystick, et appuie sur le bouton jaune.
- Avant de pouvoir remplacer ou effacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer, ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

1.3. Charger une partie

Dans le mode **Parcours Aventure**, si tu possèdes une carte mémoire, tu peux alors sélectionner **Charger une partie** pour récupérer une partie sauvegardée.

Utilise le joystick pour sélectionner la partie que tu veux charger et appuie sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert pour valider ton choix.

Tu peux également effacer une partie sauvegardée. Pour cela, sélectionne la partie que tu veux effacer avec le joystick, et appuie sur le bouton jaune.

Avant de pouvoir effacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

2. ATELIER CRÉATION

2.1. Sauvegarde automatique

Si tu laisses le **V.Disc DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, la console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière création, que tu possèdes ou non une carte mémoire.

Quand tu reviendras dans l'**Atelier Création** et que tu choisiras un atelier, un message à l'écran te proposera de reprendre ta dernière création. Sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton **OK** si tu veux continuer à travailler sur ta dernière création. Choisis **Non** si tu souhaites réaliser une nouvelle création ou charger une création sauvegardée dans la carte mémoire (vendue séparément).



Remarques :

– L'option **Reprendre ta dernière création** n'est pas disponible la première fois que tu joues.

– Pour bénéficier de cette option, laisse le **V.Disc DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** inséré dans la console lorsque tu l'éteins.

2.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Atelier Création**, tu peux enregistrer tes créations sur la carte mémoire.

Avant d'allumer la console, insère la carte mémoire dans la fente CARTE MÉMOIRE prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**.

Après avoir créé ton invention ou après avoir imaginé une chorégraphie, sélectionne **Aperçu** dans le menu. Un nouveau menu s'affiche alors. Sélectionne **Sauvegarder** avec le joystick et valide ton choix en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**.

Sur l'écran de sauvegarde, choisis un emplacement vide de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour sauvegarder ta création à cet emplacement. Tu peux sauvegarder jusqu'à 10 créations. Tu peux aussi effacer ou remplacer une ancienne sauvegarde.

Remarques :

- Si tous les emplacements de la carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta création en cours, simplement en sauvegardant ta création « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Tu peux également effacer une création sauvegardée. Pour cela, tu dois revenir à la **Galerie** ; sélectionne la création que tu veux effacer à l'aide du joystick et appuie sur le bouton jaune.
- Avant de pouvoir remplacer ou effacer une création, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

2.3. Charger une création

Dans le mode **Atelier Création**, si tu possèdes une carte mémoire, tu peux alors sélectionner **Galerie** pour récupérer une création sauvegardée.

Utilise le joystick pour sélectionner la création que tu veux charger et appuie sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert pour la revoir ou sur le bouton bleu pour la modifier.

Tu peux également effacer une création sauvegardée. Pour cela, sélectionne la partie que tu veux effacer avec le joystick, et appuie sur le bouton jaune.

Avant de pouvoir effacer une création, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer, ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

FONCTIONNALITÉS

1. BOUTON AIDE ?

Appuie sur le bouton **Aide** situé sur la manette pour réécouter les instructions ou revoir la fonction des boutons colorés.

2. BOUTON MENU



Le bouton **Menu** de la manette te permet de regagner le menu principal. Quand tu appuies sur ce bouton, un message te demande alors de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour regagner le menu principal ou **Non** pour annuler. Appuie ensuite sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert pour confirmer ton choix.

Attention ! Si tu choisis de revenir au menu principal pendant un jeu du **Parcours Aventure**, cette action interrompt définitivement ton jeu en cours.

3. BOUTON QUITTER 

Appuie sur le bouton **Quitter** de la manette pour interrompre ta partie et/ou revenir au menu précédent. Un message te demande alors de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour quitter la partie, ou **Non** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert.

Remarque :

Le bouton **Quitter** te permet également de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter, et sélectionne **Non** quand tu veux reprendre ta partie).

4. BOUTON OK 

Le bouton **OK** te permet, lorsque tu navigues dans les menus, de confirmer ou de valider ton choix.

CONTENU ÉDUCATIF

Parcours Aventure

Marathon en ville	Calcul
Défis du stade	Logique
Exploration des cimes	Vocabulaire, orthographe
La tour énigmatique	Mémoire, géographie
Descente de rapides	Connaissance des animaux

Le Monde du Savoir

Pays et cultures	Découverte des pays et de leurs cultures
Géographie du monde	Découverte des continents, des océans et des merveilles de la nature
Animaux	Découverte des animaux et de leurs particularités

Atelier Création

Garage des inventions loufoques	Initiation à la modélisation
Studio d'animation	Association de musiques, mouvements et effets spéciaux pour créer une chorégraphie

ACTIVITÉS

1. PARCOURS AVENTURE

1.1. Menu du Parcours Aventure

Cinq jeux te sont proposés dans le mode **Parcours Aventure**.



Tu peux jouer aux jeux dans l'ordre que tu souhaites.

Utilise le joystick pour sélectionner le jeu auquel tu veux jouer et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix et commencer la partie.

Avant chaque jeu, tu verras apparaître une introduction narrative. Si tu ne souhaites pas visionner cette introduction, appuie sur le bouton **OK** ou sur un bouton coloré pour démarrer le jeu.

Lorsque tu termines un jeu avec succès, il apparaît coché à l'écran. Mais tu peux, si tu en as envie, rejouer à ce jeu et tenter d'améliorer ton score autant de fois que tu le souhaites.

Si tu veux accéder au tableau des résultats, sélectionne l'icône **Scores**  et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Si tu veux modifier tes paramètres de jeu, appuie sur le bouton bleu pour revenir à l'écran des paramètres de jeu.

1.2. Commandes de la manette



1	Bouton Flèche droite Bouton Flèche gauche	Pousser la boîte (Activité 2 : Défis du stade).
2	Joystick	Contrôler les déplacements des personnages ou des véhicules.
3	Bouton jaune	Tirer sur une cible.
4	Bouton vert	Sauter / Faire accélérer un véhicule.
5	Bouton bleu	Attraper les Haricots Dingos / Confirmer la réponse à une question.
6	Bouton rouge	Refuser une mauvaise réponse / Retour / Annuler.
7	Boutons de sélection (A, B, C, D)	Non utilisés dans ce jeu.

1.3. Écran de jeu

Tout au long des jeux du **Parcours Aventure**, tu verras différentes informations sur l'écran de jeu.

En cours de jeu, des questions s'affichent en haut de l'écran. À toi de trouver la réponse ! Une astuce : si tu as besoin d'aide, visite le Monde du Savoir et apprends plein de choses intéressantes !

Les icônes en bas à gauche de l'écran t'indiquent sur quel bouton appuyer pour jouer.



Sur la barre de score, retrouve ton personnage et ton score pour le jeu en cours. Pour gagner des points, collecte un maximum de Haricots Dingos et réponds correctement aux questions. Tu perds des points lorsque tu ne parviens pas à éviter un obstacle ou un ennemi.

Tu as un temps limité pour accomplir chaque jeu. Grâce au chronomètre, tu sais combien de temps il te reste pour accomplir ta mission. Fais attention, tu dois finir le jeu avant que le compteur n'arrive à zéro !

1.4. Description des jeux

MARATHON EN VILLE



C'est parti pour une course effrénée dans les rues de l'île aux Haricots Dingos ! Lance-toi dans la course et attrape un maximum de ces facétieux haricots. Prends garde aux chiens et aux chats qui peuvent apparaître à tout moment et évite les pièges et obstacles. Utilise le bouton vert pour sauter. Sois prudent car d'autres surprises t'attendent ! En chemin, arrête-toi pour répondre aux questions posées par le maire de la ville, M. Bidonnant, et gagner encore plus de Haricots Dingos. Les réponses se cachent dans des boîtes de conserve : si la boîte que tu as attrapée contient la bonne réponse, appuie sur le bouton bleu pour valider, sinon, appuie sur le bouton rouge pour la reposer.

Sur ton chemin, tu peux te trouver devant un pont-levis. Pour passer, utilise le joystick pour viser la cible et appuie sur le bouton jaune pour tirer.

Objectif pédagogique : exercer ses compétences en calcul.

Niveau facile : additions simples à un chiffre.

Niveau moyen : soustractions simples à un chiffre ; additions et soustractions

d'un nombre à deux chiffres et d'un nombre à un chiffre ; multiplications simples à un chiffre.

Niveau difficile : additions et soustractions de nombres à deux chiffres ; multiplications et divisions de nombres simples.

DÉFIS DU STADE



As-tu l'esprit logique ? Prépare-toi, car le maire de la ville a décidé de tester tes capacités. Observe la suite logique qui s'affiche en haut de l'écran et complète-la en trouvant la forme manquante. Déplace-toi sur le damier à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert pour sauter sur la boîte affichant la bonne réponse. Lorsque tu as trouvé la bonne réponse, des Haricots Dingos s'échappent de la boîte : appuie vite sur le bouton bleu pour tous les capturer !

Pour faire basculer le cube dans lequel se trouve ton personnage, dirige-toi vers le côté du cube qui clignote et appuie le plus rapidement possible sur le bouton **Flèche droite** ou **Flèche gauche** correspondant au bon côté. Tu dois appuyer très rapidement et plusieurs fois pour faire augmenter la barre d'énergie indiquant que tu as assez de force pour faire basculer la boîte. **Attention !** Tu disposes d'un temps limité pour faire basculer la boîte.

Objectif pédagogique : exercer son sens de la logique et son sens de l'observation.

Niveau facile : (séquences de 2 à 3 formes simples) trouver le dernier objet de la séquence.

Niveau moyen : (séquences de 4 formes simples) trouver un objet manquant n'importe où dans la séquence.

Niveau difficile : (séquences de 4 formes complexes) trouver un objet manquant n'importe où dans la séquence.

EXPLORATION DES CIMES



Attache ta ceinture, car la compétition atteint des sommets ! Eh oui, tu t'envoles maintenant dans les airs sur ton Z2000 Mach3 scooter. Tout au long de cette course dans les arbres, dans une tour et dans les airs, il te faudra attraper un maximum de Haricots Dingos, éviter les singes farceurs et les oiseaux, grimper à des échelles de corde, tout en évitant les obstacles. En chemin, arrête-toi sur les plates-formes pour répondre aux questions de M. Bidonnant et gagner des points supplémentaires.

Voici une astuce : si tu appuies sur le bouton vert, le véhicule se déplacera plus vite !

Objectif pédagogique : enrichir son vocabulaire et tester son orthographe

Niveau facile : mots courts et connus (1 lettre manquante).

Niveau moyen : mots plus longs (2 ou 3 lettres manquantes).

Niveau difficile : mots plus longs et plus compliqués (4 lettres manquantes/ mots entiers à épeler).

LA TOUR ÉNIGMATIQUE



Te voici maintenant arrivé en bas de la tour énigmatique. Pour gravir les étages jusqu'au sommet de la tour, réponds aux questions de géographie. Pour donner la bonne réponse ou pour reproduire l'ordre correct, place-toi devant les bonnes boîtes et appuie sur le bouton vert pour sauter dessus. Attention, dans les questions de géographie, les réponses peuvent se mélanger avant que tu n'aies eu le temps de répondre : replace-toi alors devant la bonne boîte. Les Haricots Dingos se cachent à l'intérieur des boîtes, capture-les dès qu'ils s'en échappent. Sois très rapide car ils sont vraiment très vifs quand ils montent les escaliers ! S'ils restent sur la plate-forme, méfie-toi des obstacles pour les attraper. Voici une astuce : visite le **Monde du Savoir** pour en savoir plus et répondre encore mieux aux questions.

Objectif pédagogique : tester ses connaissances sur la géographie du monde, les pays, les drapeaux et les merveilles de la nature.

Niveau facile : retrouver l'ordre dans lequel les continents ont été cités (ceux-ci clignotent en même temps sur la carte), repérer les particularités des continents, retrouver certains lieux.

Niveau moyen : retrouver l'ordre dans lequel les continents ont été cités (ceux-ci clignotent en même temps sur la carte), repérer les particularités des continents, retrouver certains lieux, reconnaître les drapeaux des pays.

Niveau difficile : retrouver l'ordre dans lequel les continents et les océans ont été cités (ceux-ci sont seulement énoncés, ils ne clignotent pas sur la carte), repérer les particularités des continents, retrouver certains lieux, reconnaître les drapeaux d'un plus grand nombre de pays.

DESCENTE DE RAPIDES



Pour cette épreuve, descends les rapides sur le TurboPlouf 6000 en ramassant des Haricots Dingos mais en évitant les obstacles. En chemin, réponds aux questions de M. Bidonnant et gagne des Haricots Dingos supplémentaires. Sur la terre ferme, méfie-toi de Crabouille le crabe ! Il est toujours prêt à donner un coup de pince à quiconque passe sur son chemin ! Voici une astuce : visite le **Monde du Savoir** pour en savoir plus et répondre encore mieux aux questions.

Objectif pédagogique : tester ses connaissances sur les animaux et leurs caractéristiques.

Niveau facile : reconnaître des animaux et leur associer des caractéristiques.

Niveau moyen : associer des animaux à certaines caractéristiques physiques et à leur famille.

Niveau difficile : associer des animaux à certaines caractéristiques physiques, à leur famille et à certaines spécificités de leur espèce.

1.5. Écran des scores

Lorsque tu termines un jeu, l'écran des scores s'affiche :

Score total : il indique le nombre total de Haricots Dingos que tu as collectés depuis le début de l'aventure.

Score : il indique le nombre de Haricots Dingos que tu as gagnés dans chaque activité.



Record : il s'agit du plus haut score jamais atteint dans ce jeu. Si tu dépasses ce score tu seras le nouveau détenteur du record et c'est ton score qui apparaîtra ici. Si tu es le premier à jouer, tu établiras le 1er record.

Pour sauvegarder ta partie après chaque jeu (si tu possèdes une carte mémoire), appuie sur le bouton vert. Procède alors comme indiqué dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.



ACTIVITÉS

2. MONDE DU SAVOIR

Un aventurier qui connaît plein de choses sur le monde qui l'entoure a de grandes chances de réussir encore mieux sa mission !

- Le menu

Le **Monde du Savoir** te propose 3 thèmes à explorer : **Pays et cultures, Géographie du monde** et **Les animaux**. Utilise le joystick pour sélectionner le thème que tu as envie de découvrir et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Pays et cultures



Feuillette l'album photo pour découvrir 24 pays et leurs cultures.

Géographie du monde



Pars à la découverte des richesses des continents et des océans.

Les animaux



Apprends plein de choses passionnantes, parfois surprenantes, sur les animaux.

- Les sujets

Une fois que tu as choisi un thème, utilise le joystick pour feuilleter l'album photo et choisir un pays à découvrir, pour naviguer sur le planisphère et choisir un lieu à explorer ou pour choisir un animal qui t'intéresse. Pour les thèmes **Pays et cultures** et **Les animaux**, sélectionne la flèche pour voir encore plus de sujets. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix et accéder aux informations sur ce sujet.

- Les informations

Pays et cultures



Géographie du monde



Les animaux



Au sein d'un sujet, tu peux utiliser le joystick pour faire défiler les informations (en sélectionnant les flèches droite et gauche), écouter l'information à haute voix (en sélectionnant l'icône), visionner la vidéo lorsqu'elle est disponible (en sélectionnant l'icône) ou quitter le sujet (en sélectionnant l'icône). Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Tu peux également quitter le sujet en appuyant sur le bouton rouge de la manette.

Bonne exploration !

3. ATELIER CRÉATION

Dans ce mode de jeu, tu as le choix entre 2 types d'atelier. **Le Garage des inventions loufoques** te permet d'inventer de drôles de machines tandis que **Le Studio d'animation** te permet de créer de super chorégraphies. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer.



Choisis **Nouvelle création** pour commencer une nouvelle invention ou une nouvelle animation. Pour reprendre ta dernière création ou reprendre une création sauvegardée, réfère-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

3.1. Garage des inventions loufoques



Dans cette activité, transforme-toi en inventeur génialement loufoque et fabrique ta propre drôle de machine. Choisis d'abord le type de machine que tu veux créer puis les pièces avec lesquelles tu souhaites l'équiper. À toi maintenant de fabriquer l'invention du siècle !

Étape 1 : choisir un modèle de machine

À l'aide du joystick, sélectionne le modèle de machine que tu préfères et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix et passer à l'étape suivante.

Étape 2 : ajouter des pièces à la machine

Sélectionne **Choisir un côté** puis utilise le joystick pour faire pivoter l'objet et choisir sur quel côté tu souhaites travailler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Sélectionne ensuite **Ajouter** pour choisir les accessoires que tu souhaites ajouter à ta machine. Utilise le joystick pour choisir un objet et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Utilise ensuite le joystick pour le placer à un emplacement libre de ta machine. Appuie à nouveau sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour le fixer. Appuie sur le bouton rouge pour enlever l'objet. Lorsqu'il n'y a plus d'emplacement libre, tu ne peux plus insérer d'objet.

Appuie sur le bouton rouge lorsque tu as placé tous les objets que tu souhaitais.

Tu peux faire pivoter à nouveau ton objet pour ajouter des accessoires sur d'autres faces.

Si tu veux supprimer des éléments de ta machine, sélectionne **Supprimer** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Sélectionne alors l'élément que tu souhaites supprimer et appuie à nouveau sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**.

Pour finir, sélectionne **Plate-forme** et choisis la plate-forme que tu préfères pour présenter ta machine en orientant le joystick vers la droite ou vers la gauche. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Pour passer à l'étape suivante et voir ton invention, sélectionne **Aperçu** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Étape 3 : visionner ton invention

Tu peux faire tourner ta machine en sélectionnant **Rotation** puis en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Utilise le joystick pour faire pivoter ton invention et la voir sous tous les angles. Appuie sur le bouton rouge lorsque tu as terminé.

Si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro**, tu pourras sauvegarder ta création. Sélectionne **Sauvegarder** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Procède alors comme indiqué dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

3.2. Le studio d'animation



Et maintenant, place à tes talents d'artiste ! Choisis ton personnage et fais-lui faire une super chorégraphie.

Étape 1 : choisir les éléments artistiques

Dans un premier temps, tu peux choisir ton personnage ainsi que la piste de danse et la musique sur lesquelles il va danser.

Oriente le joystick vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l'élément de ton choix : **Personnage/Plate-forme/Musique** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Oriente ensuite le joystick vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différents éléments : **Personnage/Plate-forme/Musique** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Lorsque tu as choisi tous les éléments artistiques, déplace-toi sur l'icône **OK**  et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Étape 2 : créer la chorégraphie

Tu peux à présent choisir parmi les 24 mouvements et les 8 effets spéciaux proposés pour créer ta chorégraphie.

Oriente le joystick vers le haut ou vers le bas pour sélectionner ce sur quoi tu souhaites travailler : **Mouvements** pour choisir les mouvements de danse ou **Effets** pour ajouter des effets spéciaux. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Utilise le joystick pour sélectionner les mouvements ou les effets qui te plaisent et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Choisis ensuite à quel emplacement de la séquence tu souhaites ajouter les mouvements ou les effets sélectionnés. Appuie à nouveau sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour insérer les mouvements ou les effets dans la séquence. Tu peux ainsi mettre jusqu'à 10 mouvements et 10 effets dans une même séquence.

Lorsque tu as terminé, appuie sur le bouton rouge.

Si tu veux supprimer des éléments de la séquence, sélectionne **Supprimer** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Sélectionne alors la case où se trouve l'élément que tu souhaites supprimer et appuie à nouveau sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Pour passer à l'étape suivante et voir ton animation, sélectionne **Aperçu** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Étape 3 : visionner ton animation

Tu peux regarder ta chorégraphie en sélectionnant **Jouer** puis en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Appuie sur le bouton rouge lorsque tu as terminé.

Si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro**, tu pourras sauvegarder ta création. Sélectionne **Sauvegarder** et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Procède alors comme indiqué dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

1. Le jeu **V.Disc** éducatif **DINGO' RALLYE Fou ! Fou ! Fou !** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **V.Disc** et le rendrait inutilisable.
2. Le **V.Disc** contient un programme destiné au système **V.SMILE Pro**. Ne jamais l'utiliser sur un autre système car cela risquerait de l'endommager.
3. Lire soigneusement le manuel de la console **V.SMILE Pro** avant d'utiliser ce **V.Disc**.
4. Lors de l'insertion du **V.Disc** dans la console **V.SMILE Pro**, toujours placer la face imprimée vers le haut.

5. Le **V.Disc** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.
6. Ne pas soulever ni déplacer la console **V.SMILE Pro** lorsque celle-ci est en cours de fonctionnement.
7. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
8. Ranger la console **V.SMILE Pro** et les **V.Disc** dans un endroit sec.
9. Afin de sauvegarder différentes parties, il est nécessaire de posséder une carte mémoire **V.SMILE Pro**. Cette carte mémoire est vendue séparément. Pour plus d'informations, consulter le manuel de la console **V.SMILE Pro**.
10. Ne jamais insérer dans la console **V.SMILE Pro** de CD audio de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché : cela pourrait endommager le système ou entraîner des dysfonctionnements.
11. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez un **V.Disc**, une manette ou une carte mémoire.
12. Des « images rémanentes » peuvent parfois apparaître avec certains postes de télévision lorsqu'une image statique reste trop longtemps affichée à l'écran. Ce phénomène se traduit par une image fantôme restant en permanence affichée à l'écran. Afin d'éviter ce problème, nous vous conseillons d'éteindre votre téléviseur, ou de mettre l'écran en veille lorsque tout ou partie d'une image est statique et reste longtemps affichée à l'écran (notamment lorsque le jeu est en pause). Pour tout renseignement complémentaire, consulter la notice de votre téléviseur.

ENTRETIEN

Grâce à son boîtier, le **V.Disc** est protégé des rayures, de la poussière et de tout autre dommage. Néanmoins, en cas de besoin, le CD à l'intérieur du **V.Disc** peut être nettoyé en respectant la procédure suivante :

1. Poser le **V.Disc** sur une surface plane, face imprimée vers le bas.
2. Pousser le petit loquet situé sur la tranche du **V.Disc**, puis faire glisser la partie coulissante vers le bas.
3. Essuyer le CD avec un chiffon doux et sec.



SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous suggérons de contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou en dessous du produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

INFORMATIONS LÉGALES

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou des informations qu'il contient constitue un délit, comme toute utilisation non autorisée de marques déposées. Le piratage nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Tout contrevenant s'expose à des poursuites judiciaires.

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE !

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

– Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
– Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
– Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
– Lorsque tu joues, fais des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Imprimé en Chine
91-02211-050-000 ㊟